以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第36號附送

PRE-RELEASE版 遊戲誌 GAME PLAYERS PS

不另收費

PS EXPO 96'-97' 直擊採訪



11月1日～4日，東京陰霾密佈的日子，在近海的幕張，日本會議中心，PS EXPO 96'-97'跟E3/TOKYO 96'同時舉行。

這兩個展覽都佔據了相同的面積，本來以性質來說，E3屬國際性，規模應該比只跟日本本土有關的PS EXPO大得多，而會方原本也預計會有90000人入場參觀。可是，就米奇所見，情況卻大不對勁，E3的會場顯得有點冷清，反而PS EXPO較為熱鬧，這會是因為3DO-M2突然押後到3月推出，還是被PS EXPO搶盡光芒？

不過，今次PS EXPO的入場人數也不及過去在晴海舉行時多，天氣太差相信是主要因素。縱使如此，入場人士的熱情也沒有減去。

讓我們現在就進場參觀一下吧！





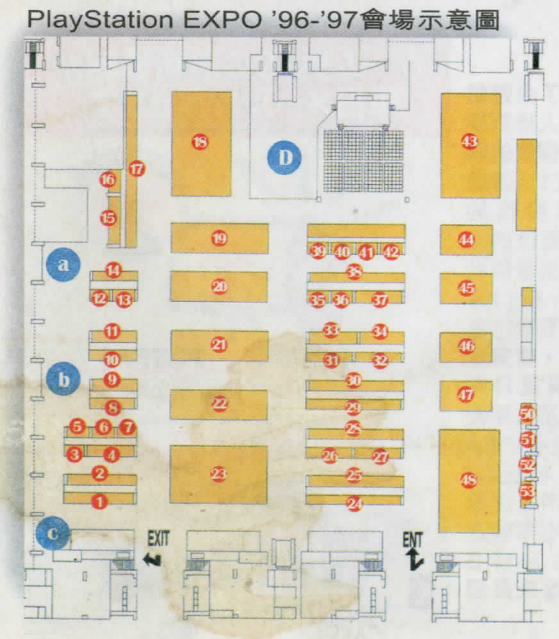
■老實說，今次PS EXPO的入場人數不及年初在晴海的一次，但展出的軟件就絕不遜色。



次號預告

今次展覽最大的收獲就是得到一大堆試版遊戲，想知道這些遊戲的最新情報，就要留意下期《遊戲誌》了。還有NAMCO、BANDAI、HUMAN的勁作啊！

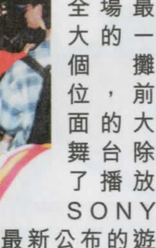
PlayStation EXPO '96-'97會場示意圖



往E3
往E3
抽獎櫃枱
主舞台
1.VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
2.ASMIK
3.SAURUS
4.SANTOS
5.FILL IN CAFE
6.SPS
7.IMAGINEER
8.GLAMS
9.光榮
10.T.E.N研究所
11.TECMO
12.YUTAKA
13.CULTURE BRAIN
14.ANGEL
15.TAITO
16.VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
17.TAKARA
18.SQUARE
19.ARTDINK
20.COMPILE
21.CAPCOM
22.BANPRESTO
23.SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
24.BANDAI VISUAL
25.SONY MUSIC ENTERTAINMENT
26.TONKINHOUSE
27.TOMY
28.ASCII
29.BANDAI
30.SOFTBANK
31.XING
32.JALECO
33.RIVERHILL SOFT
34.GUST
35.小學館PRODUCTION
36.J WING
37.NEXUS INTERACT
38.ALTUS
39.電腦工場VANTAN INTERNATIONAL
40.ART SYSTEM WORKS/ DREAMCUBE/ FEATHERED
41.KEMCO
42.TEARS
43.KONAMI
44.PIONEER LDC
45.元氣
46.FROM SOFTWARE
47.ELECTRONIC ARTS VICTOR
48.NAMCO
49.各大日本戲刊物攤位
50.BMG VICTOR
51.BARRIE
52.日本一SOFTWARE
53.E3 STAFF

SONY COMPUTER ENTERAINMENT









SONY可算是全場最大的一攤位，前面的大舞台除了播放SONY最新公布的遊戲宣傳片外，還大搞《PARAPPA THE RAPPER》舞蹈大會。另外，SCEI又在11月4日最後一天臨完場時舉行了一次《ARC THE LAD II》發售紀念的交響樂演奏會，演奏《ARC THE LAD II》的名曲，吸引了很多觀眾駐足欣賞。

SONY今次重點催谷的遊戲是《古惑狼》和《FORMULA 1》，《古惑狼》除了專有的試玩角外，還有舞台表演，而《F-1》就在另一邊放了一架舒麥加在佐敦福特車隊時的F-1賽車，請兩位美女給入場人士拍照留念。在《F-1》的攤位中，有關方面還引用了一個由OPTI廠新出的無腳掣軟盤來讓參觀者試玩，這可説同時為這新軟盤作一宣傳，也引來很多人試到場一試。可是這兩隻遊戲早已有美版在港發售，所以對香港的機迷來説趣味就大減了。



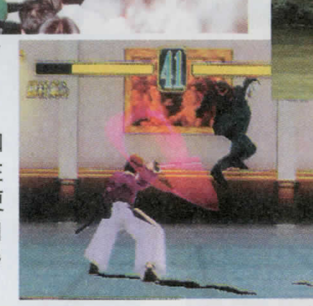
除了軟盤之外，SONY還公布了三款色彩不同，由自己推出的ANALOG手掣，這款手掣的特色是在中間位置有兩個ANALOG方向掣，比現時其他機種所出的ANALOG手掣多了一個。其實這也並不奇怪，因為在SONY推出NALOG飛機棍時，已知道PS是可以造到兩個ANALOG控制在同一個手掣上的。

另外，SONY也大力宣傳他們的「上網去吧！」的黑機會員行動，招收更多黑機會員；他們同時推出「上網去吧！」版的LIGHTWAVE 3D，想不到這個最初以為玩玩下的網上做GAME俱樂部會用上這個著名的專業3D軟件，看來SONY是有心藉這途徑去發掘一班新的遊戲製作人。米奇在現場也跟SCEI廣報室室長清水先生問及黑機會否到港的問題，詳情大家留意一下今期的「SONY專訪」吧。



回説遊戲方面，SCEI雖然在香港的視聽展中曾展出過《WILD ARMS》的試玩版，但在日本卻反而沒有現場試玩，而是跟《貝洛迪煞巴戰記》一起在場中發體驗版，這當然引來很多入場人士排隊輪候。





試玩方面，現場除了《古惑狼》和《F-1》外，還有《浪客劍心》、《DEPTH》和《PARPPA THE RAPPER》的試玩。在日本的試玩版跟香港的一樣，人物依然硬直，色彩不多，令人懷疑這是否真是出自ZOOM的手，試玩完之候，還會獲贈《劍心》的海報。

番外編 - 1



GAME BUSTER

在今期PS EXPO中，除了由遊戲廠商展出新遊戲和遊戲製作人培訓學校的招生攤位外，今次多了個新的媒體同場，那就是以INTERNET向遊戲迷發放最新遊戲及電腦資訊的「GAME BUSTERS」。據攤位的人員表示，他們會每天更新，向會員以EMAIL形式報導最新消息。在11月20日之前，「GAME BUSTERS」也是免費的，但以後就要收費，會費是每月500日圓。雖然這網頁是日文的，但由於是INTERNET，所以即使是香港人也可以參加，只要有VISA卡付款就可以，網址是：http://www.busters.or.jp/。據米奇在場所見，有好幾間軟件生產商在派發宣傳單張時附夾了「GAME BUSTERS」的宣傳單張，看來是個可以一看的網頁。



VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE



VICTOR的攤位今次分了牌名來推出遊戲，由PACK IN VIDEO推出的戰機DOG FIGHT遊戲《WING OVER》在過去的展覽中也有展出，而今次就有完整的試玩版讓參觀者試玩。就米奇試玩的感覺，遊戲有多個尚待改善的地方，首先，這個試版雖然會警告玩者飛行高度過低，但就總不會撞機，而且當飛機飛得太低時，畫面會出現有一半插了入地下飛行的情況。

操作上，《WING OVER》對應ANALOG STICK，這本是個很好的做法，但是它的操作卻跟一般飛行遊戲不大相同。一般飛行遊戲會以右手來轉向，以其他的按鈕來控制傾側，但《WING OVER》就把轉向放在左手的桿上，與加速混合，這一來不合一般飛行的動作，也會產生轉向時加速難以控制的情況，假如使用SONY的飛機棍來玩就會有很多問題。反而，使用最近由IMAGINEER推出的IMAGEGUR來玩就會好得多，因為它把左右手劃分得很清楚，左手的加速桿只可前後活動，轉向就由左手指頭的數碼式方向掣來負責，操作起來準確得多。當然，遊戲也附設了更改操作的OPTION，讓你慢慢調校。





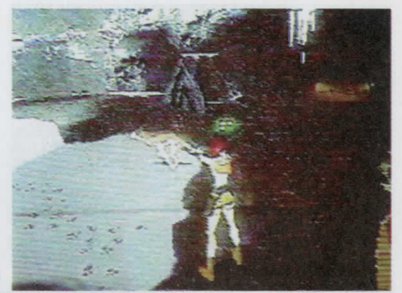


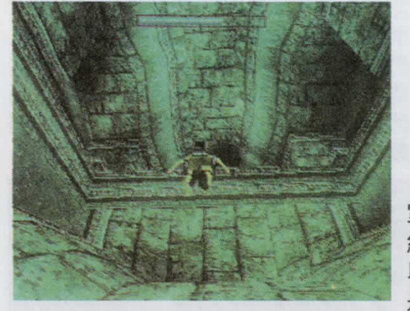


遊戲本身還算不錯，只是LOCK的要求比較嚴格，要非常準確的操作。

正式以VICTOR為牌名推出的《TOMB RAIDERS》是個《BIO HAZARD》式歷險遊戲，這遊戲是以即時RENDER來製作，這當然會不及背景以硬照來做，只有前景的人是即時RENDER的《BIO HAZARD》華麗，但遊戲的彈性就可以很大，例如一些路只要你想得出怎樣走，就可以付諸實行，如從地面跳到掛在上面的橋，不用跑樓梯，不受程序限制。動作方面《TR》非常豐富，大步跑，小步走、跳躍、左顧右盼都可以自由控制，遊戲中甚至安排了游泳的情節。相對來說操作自然變得複雜。

美中不足的是不知是否製作人希望更富電影感，而安排了人物在走到某些特定位置時鏡頭的位置就會突然改變，令玩者難以掌握所在地點的環境。



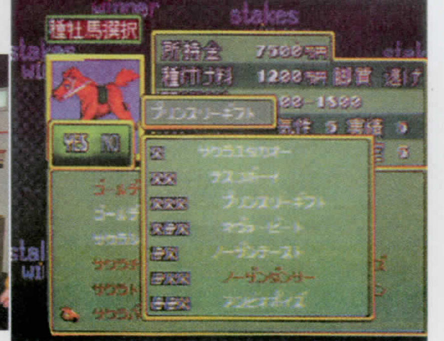


另一隻較另類的遊戲是以房屋設計為主題的模擬遊戲《MY HOME DREAM》，這遊戲可讓玩者自行設計自己的房間，從內到外也可以，而且可以即時見到完成後的模樣，跟現時一些室內設計電腦軟件很相似。遊戲中備有約300種不同的家具，還附有價錢，可以幫助玩者作預算。不過，由於這遊戲是根據日本的環境和法例來製作，有部分地方對香港人來說可能不太適用，例如地圖是以90cm丁方為單位，這是半塊日本塔塔米的尺寸，而地積比例不可高過40%也較香港為低。相信這遊戲即使到了香港，也只有室內設計的部分適合香港人用。

SAURUS

小小的攤位內只得《STAKES WINNER》一隻遊戲展出，可以讓參觀者試玩。玩上去，覺得這遊戲的移植度很高。





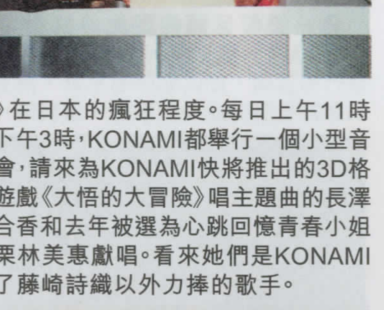


KONAMI

相信除了NAMCO、BANPRESTO和SCE自己之外，沒有一間公司夠KONAMI那麼惡了，在三日公開展期中，KONAMI攤位一帶給擠得水洩不通，連隔鄰的舞台，在沒有表演的時候，也得讓出地方，好容納排隊輪候購買藤崎詩織出道紀念電話卡的人潮。而在11月1日業內日時，KONAMI就舉行了一次非常正經的記者招待會，公布藤崎詩織出道的一連串大計，包招在12月21至23日舉行的聖誕演唱會，入場的記者除了收到藤崎詩織兩首出道新歌的錄音帶外，還有一個精製的文件套和記者專有的藤崎詩織出道紀念電話卡，非常矜貴。想一聽詩織這兩首新歌的讀者，不妨到遊戲誌專賣店去一聽。







一般觀眾方面的贈品也相當豐富，精製日程表、B4藤崎詩織海報，還有一對杯墊——原來那對杯墊也有十幾款，在場就有人不惜排十幾次隊，又公開掛牌跟人交換，也要集齊全套，可見《心跳回憶》在日本的瘋狂程度。每日上午11時及下午3時，KONAMI都舉行一個小型音樂會，請來為KONAMI快將推出的3D格鬥遊戲《大悟的大冒險》唱主題曲的長澤百合香和去年被選為心跳回憶青春小姐的栗林美惠獻唱。看來她們是KONAMI除了藤崎詩織以外力捧的歌手。





■KONAMI給記者的這套宣傳用材料認真豐富，對米奇這個《心跳》迷來説自然是非常滿足。

關於藤崎詩織以歌手身份出道方面，KONAMI方面是有見《心跳回憶》自從1994年5月PC在ENGINE 推出以來，在各個機種上都能賣個滿堂紅，販賣數字已超過了100萬隻，所以就決定將其主角人物藤崎詩織作為新成立的製作公司「KONAMI ARTIST PRODUCT」的首個VIRTUAL IDOL來發展。



藤崎詩織的出道作《告訴我MR. SKY》和《與風同行》的CD SINGLE將於12月5日推出，而到明年2月14日，她就會推出首張個人大碟，此外，明年3月還會在SATURN上推出一張VIDEO MUSIC CRIP CD-ROM。另外，藤崎詩織的歌迷會「SAORI MATE」已於今年10月15日成立，會員除了以一個黃色絲帶作為識別外，還將設立一個會員專有的INTERNET網頁，可算是相當具規模。

KONAMI這次大力吹捧藤崎詩織這個VIRTUAL IDOL，令人想起年初出道的3D VIRTUAL IDOL伊達杏子。現在，伊達杏子經已消聲匿跡了，到底藤崎詩織能否挾遊戲之勢賣個滿堂紅?作為幕後代唱的金月真美在這次藤崎詩織出道的事情上連半次名字也沒有出現過，她日後的發展又會怎樣?KONAMI又會不會在藤崎詩織成功後捧出更多VIRTUAL IDOL，例如受歡迎程度一直不亞於藤崎的虹野沙希，甚至推出新的遊戲人物?讓我們拭目以待吧。









回説遊戲方面，《大悟的大冒險》是KONAMI近來力「谷」的作品，它有AVG的成分，不過那些2D畫面的色數少得連超任也做得到，打鬥方面也沒有甚麼特別，甚至覺得它的人物不夠「實淨」。





《SPEED KING》是另一隻展出遊戲，這隻以未來科幻為題材的賽車遊戲，其實很像SCE的美版遊戲《WIPE OUT》，不過賽道就不夠《WIPE OUT》那麼多變化，在場試玩的人也很少。



運動遊戲方面，《WINNING ELEVEN '97》今次採用MOTION CAPTURE的方式來製作，動作細緻得多，但沒有SATURN《V GOAL 96》那麼慢，球員方面全部都是現時球星，而且附有照片，玩起來頗具投入感，所以引來不少入場人士參與對戰。





至於《NBA POWER DUNKERS 2》就比較少人試玩（其實可算是無人問津），遊戲本身動作已有很大的改良，不過還是改不了那只是不在控球的球員在發呆的現象。





ASMIK

即將發售的《雷朋三世嘉利賀圖城～再會》仍有在今次展覽中展出，可能是因為上次在GAME SHOW時已近完成，所以玩起來毫無分別。





《打吡JOCKY R》是今次ASMIK展出的新作，完成度有50%，是個使用傳統2D畫面橫向賽馬遊戲。不知是否因為未完成的關係，還未可以選用其他馬匹出賽。操作上，只需要控制推馬拉馬、跑外檔還是內檔及打鞭，十分簡單，但





要控制馬匹的節奏就不易，米奇這種馬痴充其量也只可跑個第三。由於沒有其他如買馬養馬的內容，畫面又單調，所以對這遊戲不太看好。

剛在展前宣布開設分公司AQUES的SQUARE攤位雖很大，不過就沒有甚麼好看。





AQUES首先推出的三個遊戲只在攤位一旁的大電視中播放錄影片段，三個遊戲當中，以《PROLOGIC麻雀牌神》比較具吸引力。這隻麻雀遊戲雖然沒有美女脫衣，不過就可以由玩者自行以LOGIC編程方式，設定牌將和打法，此外，遊戲中也預設有十六位雀林高手的牌將的邏輯程序，玩者可以向他們一一挑戰。《SUPER LIVE STADIUM》遊戲算是可以一玩，因為除了動作得意和必殺技之外，這個3D棒球遊戲就不見得有甚麼可取之處，米奇最不欣賞的就是那個所謂PS上最快速的賽車遊戲《GRAND CHAMPION'S RALLY》，材質簡單得跟沒有分別，背景太簡單，在錄影帶中看不出這遊戲那裏使用了每秒60格的動畫，甚至在片中所謂PS最快，也只不過是以快鏡顯示出來的畫面效果，令人對這間公司的製作很失望。這也是沒有人駐足在大電視前的原因。









SANTOS

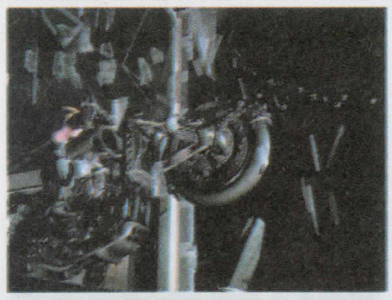
展出的遊戲是《AIRGRAVE》，是個縱向射擊遊戲。畫面質素很高，不太難玩，不像《首領蜂》那類想你死多過想你過關的遊戲。現場的試玩版便可選用4款戰機。這遊戲特別之處是它使用了有範圍的LOCK ON方法，當要LOCK目標時，機前會出現一個框，所有進入框內的敵機都會被鎖定，並在鎖定框消失時被威力較大的炸彈攻擊，這個鎖定框的大小會根據機種不同改變。



SQUARE

至於本店SQUARE那邊，由於《武士道之刃》臨時宣布押後到明年3月才推出，所以連試版也沒有，全場只得一隻《FINAL FANTASY VII》試玩。SQUARE特別安排了一場宣傳片給參觀者欣賞，不過那套「冷」神秘的影片其實只不過剪輯《武士道之刃》、《SAGA FRONTIER》、《FANTASY TACTICS》和《FF7》的內容片段，氣氛一流，但新資訊就幾乎沒有。在片中，看到《武士道之刃》的場景設定的確相當精采，那一招決勝負的比劍方式的確得新穎，但未必合格鬥迷的口味。格劍方式的場面只得一個，反而不及光榮的《三國無雙》那劍刃交擊那麼精采。

《FF7》方面，這次試玩段版本已有六個不同的進度，而新公布的人物都有在試玩版中出現，魔法方面可以用到LV.3，使用召喚魔法時依然精采得無懈可擊。在這次試玩中，首次見到遊戲中出現多次對白的選擇，未知這些選擇會否影響到日後故事發展。另一樣感覺是很多限時或計時內容，這無疑增加了遊戲的難度。在場中的影片中，就播放了《FF7》的英文主題曲，頗為動聽，樂迷不妨留意。









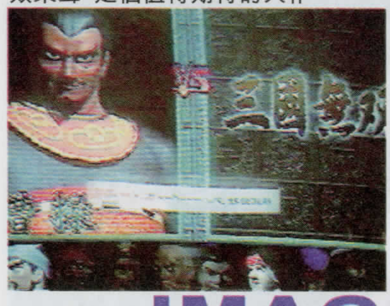
光榮



他們的攤位除了一貫的戰略遊戲展示及試玩之外，最注目的，要算是3D格鬥遊戲《三國無雙》的試玩，事實上，這遊戲的光芒大大蓋過了其他光榮的遊戲。

這次《三國無雙》有個可以選用四人的試玩版展出，當中包括隱藏了的曹操，和平常可以使用的趙雲、周瑜和關羽。其實所謂隱藏也沒有甚麼隱，只不過是在人物選擇畫面中按掣到最左邊後按一下左再按選人掣而已。

操作方面，由於所有人物都有不同的武器，所以按掣的分布跟一般格鬥遊戲不同，分別是斬、刺、格、卸，人物的模型造得很不錯，可以跟《鐵拳 2》相比，起碼人物有大有小，而且現時可用的四人都沒有爆或穿的現象，加上格劍時鏗鏘的效果聲，是個值得期待的大作。





IMAGINEER

雖然IMAGINEER最近推出了一枝PS用模擬飛機操縱桿，不過看來他們無意推出模擬飛行遊戲，反而專心於他們首隻3D格鬥遊戲《FIST》。有看過今期本刊介紹的讀者相信已對這遊戲有一定了解，而今次的展覽中展出的，是個比我們所得到的還要新的版本，可選用更多角色，速度也快了一點，可是還是那樣花拳秀腿、姐手姐腳。



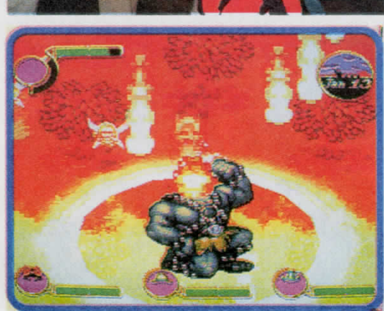


FILL IN CAFE

這公司首個在PS上推出的遊戲是《MY HOME TOWN》，這遊戲在GAME SHOW時也曾展出過，一看就知是個非常之幼兒向的ARPG，不過由於跟在主角背後那幾隻古怪生物「波姆」樣子趣怪，動作抵死，女主角可用的攻擊方法雖然種類多但操作絕不繁複，所以有一定的吸引力，相信很適合女孩和小孩玩。









GLAMS





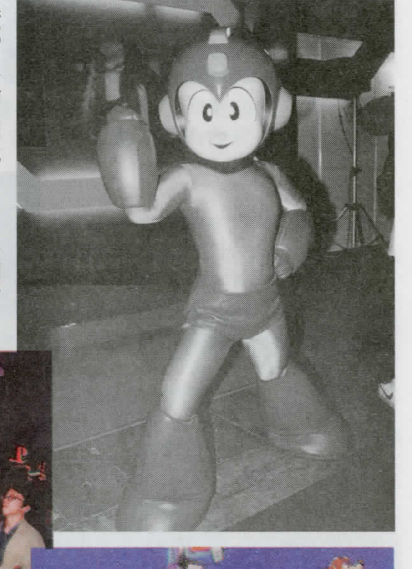
由千葉麗子領導的公司展出的《愛麗斯IN CYBER LAND》已經進入完成階段，在今期展出的試玩版中除了故事部分外，還有戰鬥。這遊戲戰鬥時雖然用上了3D人物和3D怪獸，但打鬥上其實是指令式，而且攻擊形式寥寥可數，頗有賭運氣的感覺，比較可取的是在故事部分人物畫面比較豐富。





CAPCOM

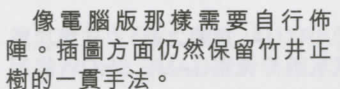
CAPCOM在今次展覽中的攤位雖然很大，但是他們所展出的遊戲就很多都是已經推出的作品，只有一隻《洛克人8》是新的遊戲，所以還有一些參觀者輪候試玩，至於《STAR GLADIATOR》和《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》就是因為已推出了一日子而無人問津。CAPCOM除了有玩場試玩外，還搞了個拍照會，找來兩個人扮演洛克人給入場觀眾拍照留念。不過，看來對這個拍照會最感興趣的，不是日本本土人，而是隔鄰來參觀E3的美國人。







BANPRESTO



還是一個很多人圍觀的攤位。不過多人的情況就只在《新超級機械人大戰》的攤位周圍。一如GAME SHOW時一樣，BANPRESTO同樣以那個專有的三獎幕駕駛台來讓參觀者試玩《新超級機械人大戰》，也同樣帶來很多人圍觀。









另一個比較多人輪候的遊戲是《超級機械人射擊》，這遊戲是以3D多邊形所造出來的等身比例機械人來作主觀壆度射擊，玩超上來有點像《SPACE HARRIER》，在試玩版中可以選用的機械人包括三一萬能俠、超獸機神斷空我和v高達。由於那個機械人佔去了畫面很大的部分，所以雖然玩起來很具迫力，不過就令可以看到的景物少了。



今次展出的《ZEIRAMZONE》試玩版是經過改良的版，本第一階段的敵人少了很多，而在初次見到第一版大佬時也易打得多，只要打到他的HP少過35%他就會逃走，而且很多敵人死後都會留下可回復HP的小球，一補就可以補1/5HP，所以挑戰性少了很多。米奇覺得這樣反而不及在GAME SHOW時那個難一點的版本那麼好玩。

在攤位另一邊放置了幾隻新GAME。《幻影時光》是隻懷舊人物的縱向射擊遊戲，相信25歲以上的讀者一定不會對他們感到陌生。這個射擊遊戲玩法跟《TWIN BEE》差不多，是隻有趣的遊戲。

另外兩個移植自ELF㊣GAME的遊戲《龍騎士4》和《同級生2》在場也有試玩版，《龍騎士4》一如預料一樣健康過健康，甚麼好嘢場面全被刪去，而在城中的攻略和寶物大致上和電腦版完全相同，而戰鬥的地圖就有所改變，地形不同、城的位置不同、寶物的位置自然改了了。而戰鬥上最大的改動就一開始遊戲便會給玩者定好每個人的位置，不像電腦版那樣需要自行佈陣。插圖方面仍然保留竹井正樹的一貫手法。

出奇地，《同級生2》的試玩版竟然無人問津，不知是不因為遊戲初段的序章太長的關係。在《同級生2》試玩攤位旁邊，放了一個玻璃箱，裏面放了PS版《同級生2》推出時會在特別限量版中附送的12隻完成品《同級2》女角人形。這些人形高約8CM，上色還算不俗，連新的角色如西御寺的妹妹也有。據説，這個限定量版只製作了50000套，到時又不知要炒到多少錢了。

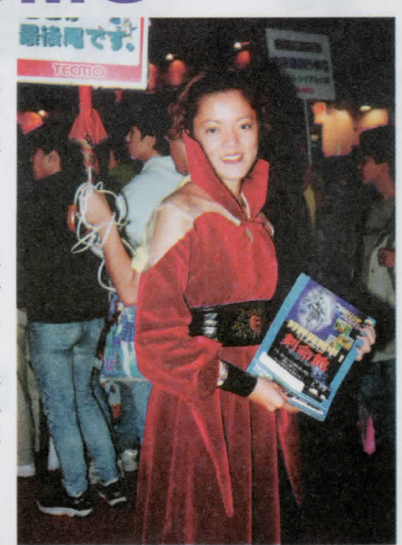


至於《爆烈HUNTER》PS版，就好像跟SS版沒有甚麼分別，普通AVG一個，不用多提。



TECMO

TECMO今次的攤位雖大，但是所展出的卻都是已推出的舊遊戲，其中最多人捧場的，是最近推出的3D賽馬遊戲《GALLOP RACER》，廠方在場搞了多次賽馬比賽，有很多人參加。另一隻TECMO重點介紹的遊戲是《刻命館》，不過這隻遊戲實在太舊了，沒有甚麼人試玩。



本來攤位中還有一隻美式足球遊戲《TECMO SUPER BOWL》，可是由於被屈在《GALLOP RACER》旁邊，所以幾乎沒有人看得見。

另一隻在攤位中介紹的遊戲是《MONSTER FARM》，是以錄影帶式介紹。跟GAME SHOW時那個不知想説甚麼的宣傳片段相比，這次的宣傳片段已有一些遊戲畫面。





CULTURE BRAIN

公布了很久，也試玩了很久但仍未推出的《VIRTUAL飛龍之拳》夕在這次展覽中宣布會於2月推出這遊戲。今次見到的試玩版好像跟GAME SHOW的版本沒有兩樣，可以選用8個角色。

從這個版本中看到的《VIRTUAL飛龍》好似《鐵拳》，背景算是做得不錯，模型做得頗「實淨」，招式以柔道、拳擊和摔角為主，但角色們行起路來有點像滑雪。有點古怪的是它的近距離判定好古怪，當一方出招而另一方又剛好在那時跳到出招者身邊（幾乎重疊）的時候那招是當不中的，反而對方就可以在這個時候衝前一點轉身施以投摔技。由於每個角式的攻擊力都不大高，所以會有打得很久的感覺。







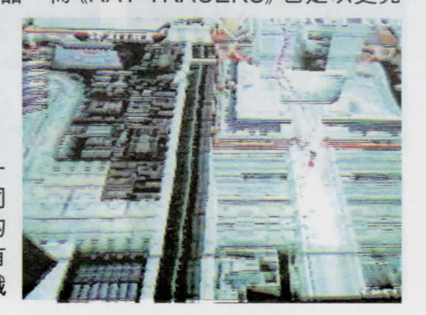




TAITO



這次TAITO的攤位躲在會場陰暗的一邊，顯得有點冷清。其實今次TAITO有三隻遊戲展出，除了推出了一段時間《PSYCHIC FORCE》之外，《RAY STORM》PS版是今次首次亮相的作品，而《RAY TRACERS》也是以更完整的版本展出。



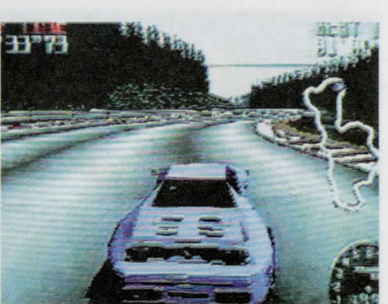
一如《PSYCHIC FORCE》的時候一樣，TAITO除了派發一本介紹他們公司動向的刊物外，就只派了一張巨大的《RAY STORM》海報。現場試玩時有很多人輪候《RAY STORM》，這遊戲的移植度很高，看上去根本和街機無異，無論節奏和走位都可以把街機那一套照搬過去。而除了這個跟街機版一模一樣的「街機模式外」，《RAY STORM》還有一個經過再調校的《EXTRA MODE》。





而等了很久，又試玩過很多次、改過很多次的《RAY TRACERS》，今次的試玩版應該是最很定案的版本了，可以選用全部4部車，不過起步就相當之古怪——《RAY TRACERS》是跟《CHASE H.Q.》一樣，以追捕敵車，並將敵車撞停為目的的遊戲，可是在起步時，主角車竟然像賽車遊戲一樣跟敵車一同在起步線上倒數起步！當然，對方會在起步後以根本不可能做到速度一支箭的走了，但感覺上還是不太好。駕駛方面，《RAY TRACER》算是做得很不錯，它加入了一些很富電影追逐場面的跑車性能，例如跑車在一定速度下可以「劏」上牆壁行走超越敵車。總之這遊戲的原則就是以車已來撞人永遠比用車身撞撞更有效。

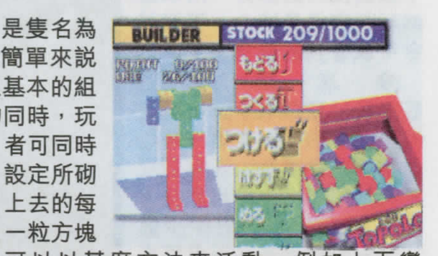




在現場派發的新聞公布中，公布《RAY STORM》會在初回送出一套5張明信片，內容是重新RENDER的《RAY STORM》場面。另外，為了促銷，兩個《RAY～》遊戲會聯合搞一次送大禮——顧客只要將附在《RAY TRACERS》內的應募券貼在附在《RAY STORM》中的明信片中，寄到日本TAITO，最先寄到的10000名的就可以得到特製的《RAY RAY CD》一隻，內容是兩個遊戲的設定資料、3D模型、BGM、WINDOWS牆紙等。這CD-ROM預定可以在PlayStation、CD機和電腦上使用，是件相當具吸引力的獎品。

ARTDINK

這次ARTDINK主要展出的遊戲，是隻名為《TOPOLO》的古怪東西，這隻遊戲簡單來説就是模擬LEGO一個，玩者可以先以基本的組合方塊來出自己喜歡的東西，在砌的同時，玩者可同時設定所砌上去的每一粒方塊可以以甚麼方法來活動，例如上下彎曲、完全扭曲、鋭角屈摺等，以令所砌出來的東西具有各種活動的特性。然後還可替那作東西配上不同的材質，放在預設的六個環境中讓它跟那裏的「LEGO」生物共存或戰鬥，甚至可以跟朋友比一比，以記憶卡把所造出來的東西拿到別人的世界去跟人比一比。







COMPILE

今次COMPILE展出的遊戲是《史萊姆方塊通2決定盤》，一如以往，COMPILE的攤位依然預留了大量空間讓參加比賽的人聚集，不過奇怪地，這個攤位除了有比賽的時候之外，就幾乎沒有甚麼人瀏覽。而比賽的規模也不及過去多次展覽那麼「墟冚」。在攤位的一旁開了一間PUYO PUYO本舖，售賣各種各樣PUYO PUYO產品，算是很多人幫襯，起碼當米奇在最後臨走前想買一盒PUYO饅頭回港作手信的時候竟然售罄。







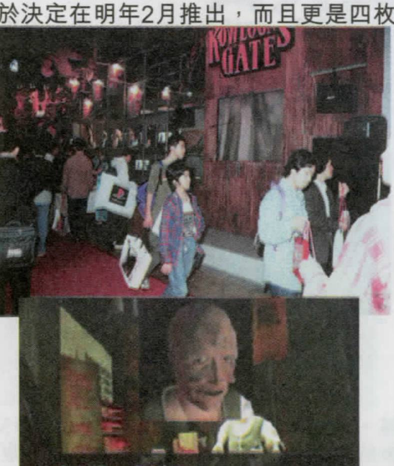


值得一讚的是今次COMPILE利用了他們台後的空間，放置了一些箱頭筆，讓參觀者任意塗鴉，發洩一番，很多經過的參觀者都來留下字句。

SONY MUSIC ENTERTAINMENT

他們的《九龍風水傳》自從95年3月GAME EXPO以來已不停在宣傳，上幾次的展覽中更有試玩版可玩，可是一直也未見成品推出。經過兩年時間，終於決定在明年2月推出，而且更是四枚組，售7800日圓。

在今次展覽中，SME沒有展出試玩版，只是播放及派發宣傳錄影帶。而在米奇的要求下，就得到了一張體驗版。試玩之後才相信原來真是慢工出細貨，MPEG迷宮真的非常細緻，而POLYGON迷宮就算是流暢，有點像玩《KILEAK,THE BLOOD》。









另一隻SME新公布的作品是《NAGUNAKYURU》，是一隻完全POLYGON的RPG遊戲。現場已經有一個頗完整的試玩版，畫面和POLYGON都很實淨，可以隨意轉換視點，而且版圖也頗大。這遊戲的另一特色是可以跟朋友的隨伍作一比試或交換隊伍中的人物，記憶卡還可記錄每一個角色的成長過程。亦因為這個原因，這個遊戲耗用15每BLOCK，非常大食。

TAKARA

TAKARA今次展出的攤位比很多商都要大，而他們最受注目的遊戲，自然就是曾在香港視聽展時率先展出過的《鬥神傳3》了。

在場展出的《鬥神傳3》試玩版是個比香港那版本更完善的版本，可以選用的人物增至10個主角，而那些未完成的字句如GAME OVER等亦已完全完成。為了展示《鬥神3》新增的60格功能，會場中特別以不同的讓玩者試玩30格模式和60格模式。今次的《鬥神3 》有多項特色，除了60格模式外，場地也由有邊界的平地改為有天頂和牆壁的密閉式場地，這就可以把對手迫到牆邊任你蹂躪。另外就是多了連打出招擊使出的「鬥神連技」，而遊戲中就共有30個角色出現，相信又會是秘技特多的遊戲一隻。在現場試玩的感覺是雖然多了人物和新招，但破壞力就低了，而技術上，TAKARA似乎已被其他廠如光榮和ALTUS趕上了。

另一隻有很多人玩的遊戲是《Q版賽車2》，這次《Q版賽車》除了賽車外，還在路線上增加了很多商店，有助玩者在中途增強跑車性能，甚至改變顏色。另一項特點是可根據路面性質和輪軟特性來換煞車制，據説這可以影響成敗。除了續集之外，《Q版賽車》也會推出價的「THE BEST」版VER 1.02，這個版本增加了兩部新車——C組賽車和火車頭，而在這個版本中所得的獎金和所得汽車是可以經記憶卡轉到《2》中繼續使用的。









一些較少人留意的遊戲就有《DX日本特急旅行遊戲》、《DX大富翁》、《深海歷險》和《聖痕的祖卡》。

BANDAI VISUAL

這次展覽最叫米奇驚喜的，就是《MACROSS VF-X》的質素有明顯的改善，在上次GAME SHOW試玩時，覺得這遊戲不太好玩，現在的觀感已大不相同，首先是可以選用所有戰機，戰機出發的一幕是即時RENDER出來的，算是頗具氣勢。

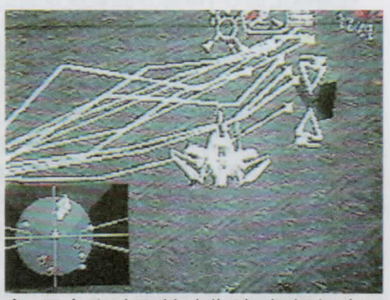




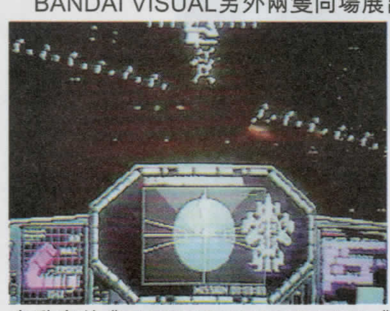
這次的試玩版完成度已有90%，畫面上多了個2D雷達，但機內VIEW依然視界不良。戰機已不再是可以穿牆過壁，撞牆和撞山都會有所反應，而3D景物的穿透已減少了很多。可能是因為所駕駛的是架可以變形的戰機，所以操作起來不太像一般飛機，可以在某程度上自己改變飛行路線和方向。過往所說的預設動作和必殺技已有很大的改良，預設的動作由9款改為依據當時的情況和機型而改變的4項，以PS手掣的分佈來作快速的選擇，畫面比起以前的美觀得多，而在戰術上也有一定的用處。操作上可以用到飛機棍，感覺不錯，唯一缺點是變形掣預設在很容易踫到的右手食指位置，不習慣的話很容易就會按到變形掣。相信使用IMAGEGUN兼把變形掣改到左手加速掣旁會非常正斗。

試玩版有三個不同的任務，分別是在太空、天空和地面基地作戰，每個任務只可以玩3分鐘，輪流更換任務。進入遊戲的LOAD碟時間不算長，而且很有心思地說是玩者在飛往戰線時由基地向戰機傳送戰線的資料，頗有說服力。太空一幕雖然美麗，但很容易令人迷失方向，也不能看到這遊戲的獨到之處。天空一幕最精采莫如雲海的場面，雲層的遮閉效果非常具真實感，飛彈的彈道頗有超時空要塞的感覺。在市街戰時穿牆有了很大的改善，不過操作會有突然改變的感覺，所以米奇在日本玩時多數只會變成GERWALK，很少用到機械人形。

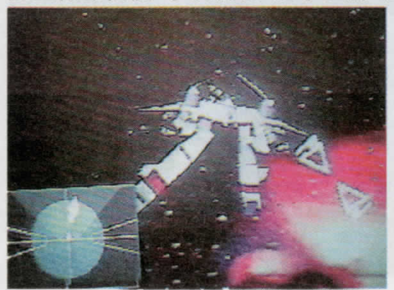




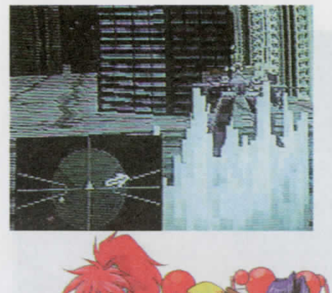
BANDAI VISUAL另外兩隻同場展出的遊戲就是《METAL DREAD》和改編自動畫的《SABER MARIONETTE J》，兩個的完成度都只得10%，所謂的試玩版根本可以說是甚麼也沒有。《METAL DREAD》可以說是《PATLABOR》的番外編，故事背景跟PATLABOR一樣，玩法就像《KILEAK, THE BLOOD》。試玩版是在一個好像是城牆旁的地方遇上一隻完全不像LABOR的機械人，玩者可以向它任意開火，但它不會有任何反應，畫面陰沉，實在不吸引。《SABER MARIONETTE J》是個3D格鬥遊戲，試玩版中所用得到的是其中兩名主角，感覺上行動很慢、手長腳長、姐手姐腳，連跪下也不會，更甭論必殺技了。



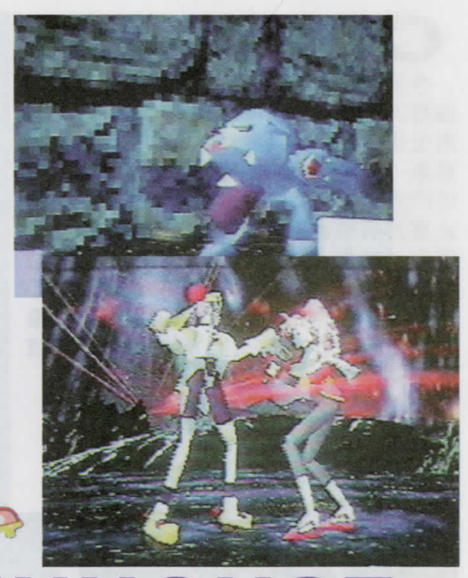








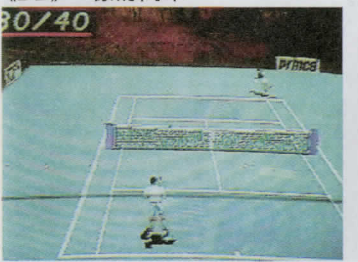


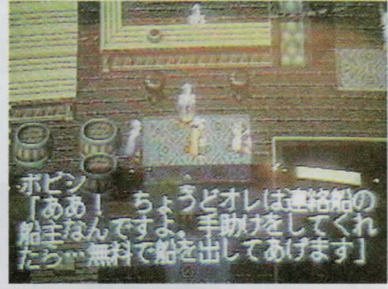


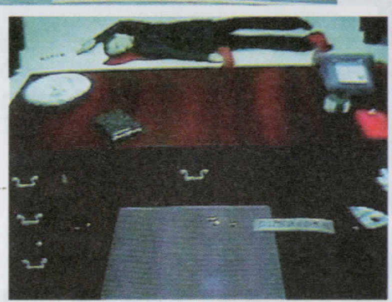
TONKINHOUSE

這公司今次同時展出三個可供試玩的遊戲——《V TENNIS 2》、《黃昏的頌歌》和《CAT THE RIPPER》。《V TENNIS 2》今次用上了MOTION CAPTURE，但不見得動作有多少分別。這遊戲今次新增了育成的成分，可以以玩者的玩法來培育出一個具玩者風格的網球員來。《黃昏的頌歌》自稱是個交響樂RPG，原因是它可以根據玩者所輸入的文字來作曲。至於它是不是真的那樣「巴閉」，在現場短短幾分鐘的試玩中我實在試不出來。

至於《CAT THE RIPPER》是一隻《時空偵探DD》般的偵探遊戲，模型也像《DD》一樣的簡單。









YUTAKA

《PROOF CLUB》是個很新穎的偵探推理遊戲，它採用《大富翁》的形式來進行，可讓5人同時進行遊戲，從6個疑兇中找出謀殺案的真正兇手來。參與遊戲的玩者可以在設計得像真屋無異的棋盤中自由走動，每當接觸一件物件時都可以在觀察它的特徵後得到一張卡代理玩者在該物件上找到的線索，玩者也可以就所得到的線索質問6個疑兇，盤問後所得的訊息又會變成新的卡，是個相當複雜的推理遊戲。

比較簡單的是《聖刻1092操兵傳》，這隻有一點編程成分的RPG遊戲中主角要指揮一隻機械人作戰，玩者在面對每一場戰鬥時都可以編定機械人最多5步的行動，包括攻擊、防守和移動，攻擊方式和移動方式都各有九種，5步組合起來就可以產生不同的效果。是隻比較特別的RPG。





《遊戲誌》恆例——散場美女大集合

一如過往，《遊戲誌》去日本看展覽，當然不會錯過拍攝散場時各大會社的接待美女列陣送客的場面。今次展覽陣容最大的是SCE自己，列陣完後她們接受訓話時就知道她們是如何的人強馬壯。好，廢話少講，睇啦！



BANPRESTO

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



GLAMS



BANDAI VISUAL

NAMCO

ELECTRONIC ARTS



TECMO

NEXUS INTERACT



SOFTBANK



XING ENTERTAINMENT

番外編‧2

COSTUME PLAY寫真集



■春麗……



■麻宮雅典娜和鎮元齋

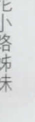


■大家可記得這個人扮的是《鐵甲萬能俠》中哪一個奸角？



■鐵甲萬能俠都有人扮？





■花小路姊妹

展覽以外

遊戲店的最大競敵‧便利店遊戲發售計劃11月15日展開！

在今次的日本之旅中，米奇發現在各大便店中已開始裝設了用來展示遊戲的設備。在便利店發售遊戲這計劃會對遊戲店造成甚麼影響，現在還是未知之數。

其實早在數月前，SQUARE已率先開始在便利店發售遊戲的計劃，當時《TOBAL NO.1》是以預約的方式在便利店發售，而SONY也開始在便利店以同樣方式出售PLAY STATION主機及有關配件。到現在，他們更將這計劃擴大，以專有的櫃位來陳列遊戲，附設的電視播映即將發售的遊戲的預告。而且據知，為了吸引以往在遊戲店買遊戲的GAME迷改到便利店去，部分廠商更會選擇一些大作只在便利店中發售，最注目的，就是剛公布延到明年3月才發售的SQUARE大作《武士道之刃》。以便利店的數量，分佈和24小時營業的優勢，在便利店發售遊戲對一般遊戲店肯定會造成一定影響，起碼，一群只以遊戲作一般消遣活動的遊離機迷來說，便利店是個方便的選擇。

不過，反過來看，遊戲店也不會坐以待斃，他們的優點是專業、價格根據市場供求浮動、品種齊全、常有非正式的遊戲軟、硬件發售，而且也是遊戲情報的集散地，相信遊戲店很快便可以適應過來。

如果香港的便利店要開始售賣遊戲的話，相信首要條件，就是能夠肅清翻版了。



SONY PlayStation登陸香港

獨家專訪

文：米奇

10月23日，視聽展在會議展覽中心隆重開幕，這亦是SONY公開地表明他們要將PlayStation引入香港。在那展覽中，除了放置了多個PlayStation遊戲讓參觀者試玩外，還展出了多隻還未推出的新作——《鬥魂列傳2》、日版《古惑狼》、PS版《REAL BOUT餓狼傳説》、《浪客劍心》、《史萊姆方塊通2決定版》、《WILD ARMS》和在日本也未曾公開展出過的《鬥神傳3》，另外還有《鐵拳2》和《RIDGE RACER REVOLUTION》的比賽。

到底香港SONY將會怎樣部署PlayStation在港的發展大計，他們又準備怎樣對付香港現時非常猖獗的PlayStation翻版軟件問題？我們今次特別走到位於銅鑼灣的SONY總部，跟香港SONY市務部經理馮先生作一次採訪。

此外，今次適逢PlayStation EXPO在同一時間舉行，米奇藉此機會，會見了多間日本遊戲生產商的宣傳大員，看他們會否跟隨SONY的亞洲計劃一同進軍亞洲市場。

經營方針

米：香港SONY會怎樣在港推廣PlayStation？

馮：先讓我來介紹一下我們的背景。相你也知道，SCEI（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.）是SONY集團之下的一間OPERATING公司，而我們是SONY CORPORATION OF HONG KONG（以下簡稱香港SONY），是香港的市場管理公司，是負責香港的營業及市場管理，這個OFFICE其實是主要負責影音產品，在我們同一個公司旗下也有一部分做一些廣播用如電視台用的專業影音產品。我們的關係其實都是同一個集團下的公司，現在就正式由我們來接手這產品。通常外面的人都會問我們是不是SOLE AGENT，不過可以這樣説，我們其實也是同一間公司，我們是直接代表他們（SCEI）的利益的。

亞洲計劃的目標其實是甚麼呢？相信你也知道PlayStation早在兩年前的聖誕節在日本公開，去年的聖誕就到美國，現在主要是美國、歐洲和日本三個地區的市場，而今年的聖誕節就會到亞洲區。亞洲區有個特別的地方是翻版軟件很猖獗，水貨也很泛濫。基本上在（行貨）未曾正式來到前，市場上已經有很大量的止版、翻版、水貨和改倉貨。我們的目標其實是希望能夠令整個市場回到正常軌道，售賣正統的產品，而由我們推出的影音產品，我們當然會提供保養。你也知道我們在不同的區域都設有保養櫃位，將來購買了我們的正版機的顧客出了甚麼問題就可以到那些櫃位就可以得到修理，不用像購買水貨機那樣弄壞了也不知誰去修理。

我們的第一步是推出一部編號5003的主機。其實基本上這部機跟外面售賣的水貨在功能上沒有甚麼分別，但就可以同時在110V和220V電壓上使用。為甚麼我們會選擇這樣是因為始終日本的遊戲市場是最活躍的、最多遊戲又是資訊最快的，而香港又是習慣了跟隨日本的，例如歐洲或美國有些遊戲推出了香港人都會覺得不合口胃，所以我們這樣決定。



或許你會問我們對翻版軟件我們會不會採取行動，在這一方面我可以告訴你，翻版當然是不合法的東西，我們是會積極去面對的，要將售賣翻版的生意轉變成售賣正版的生意，這樣才是市場的健康發展。你們可能都會想到有很多顧客可能會説：『翻版便宜，你們取締了便宜的東西那我們便玩不到。』不過以整體的社會利益來看，你可以看到香港是沒有人去做自己的遊戲的，因為香港一帶的東南亞地區全都是售賣翻版貨，做出來也不能糊口，這樣是很不健康的——香港是沒有一個軟件市場的，沒有人會去嘗試編寫軟件來賣，因為根本賣不出，推出之後一有翻版就會完蛋。香港現時雖有少量的軟件公司，但他們做出來的產品全部都是針對外國市場、美國市場，造出來之後只在哪邊賣的，他們對香港沒有根本希望。我們希望將來聯絡其他軟件商和零售商來對抗翻版。

我們最終的目標，是希望玩原裝遊戲的人得到更好享受。我有看過你們的雜誌，知道現在的翻版遊戲的質素很差。遊戲不同電腦的CD-ROM，電腦的CD-ROM即使很差也好，只要花很多時間讀也好，只要讀到一次，錄了入硬碟之後就永遠都可以繼續使用，除非你洗掉它。不過遊戲就不同，要放在機



PlayStation™ Launch in December '96

內不停地讀才可以玩，在玩的過程中假如有一次它讀不到，當了機的話就玩不到，可能是玩到最精采的地方就停了。以前有很多顧客以前買下了水貨機，壞了要求我們替他修理，他們最通常損壞的地方，就是那個光學鏡頭，這在你放一隻翻版遊戲碟進去就會知道，由於翻版遊戲碟造得不好，鏡頭搜索資料時需要一直移動來遷就閱讀，次數多了就會損壞了不動。當然也有很多人跟因為插錯了電源而損壞了的，但最多人損壞的地方就是光學鏡頭。假如大家以完裝的黑碟放入一架正常的主機去玩的話，是可以運行得很流暢的，欣賞電腦動畫時也很流暢，但翻版碟就在這方面不行。

你要明白一點，最大的目標是大家轉玩正牌貨，那才是最好玩的。可能有些人覺得玩起上來不好玩，這就是因為翻版有些地方做不到，例如沒了音樂，又或有些傳聞説哪個遊戲的翻版玩到那裏就一定玩不下去，全批都是那樣的。

你也可能會問我們會怎樣對付翻版。日本有部分軟件發行商香港設有分公司的，我們也希望跟他們有些合作。你也知道，SONY公司是一個相當龐大的機構，我們是有一個部門專責去處理這些事情的。

米：我過去聽到一些傳説，説5003除了火牛換了之外，底板也換了，不可以改機的，這是真的嗎？

馮：我不知道，我不作任何評論。不過SCEI的目標一向希望可以做到這樣，就算現在做不到我們也會一直繼續做，我們是不希望有人翻版的。

米：SCEI會不會派員長駐香港呢？

馮：SCEI經常會派員來港，但應該不會長駐在港，香港會有人專責這方面的工作。

海外經銷商

米：以前SONY在香港是沒做過遊戲機生意的，那你們有沒有找過一些行內的發行來幫手，甚至是找一個批發商來做發行工作呢？

馮：相信你從我們的新聞公布中也得知我們會有100個海外經銷商，可以這樣説，這100個經銷商包括我們現在影音方面的商戶，亦包括一些現在的遊戲機店的經銷商。我們會專去揀選一些優質的商號，起碼他們不要經常有把遊戲的售價炒到幾倍價錢。這亦有一個重要的原因是人們常説PlayStation的遊戲不太好賣，這是因為遊戲沒有人做代理的關係，一般店舖都會很小心只購入很少數量，一受歡迎就把售價炒到很高。我們希望不會再有這樣的形象。作為我們的海外經銷商，我們也要求他們能以正常售價來售賣我們的產品。

米：現在你們有沒有已找上一些海外經銷商？

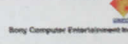
馮：我們現在已有一些工作在進行中，而我們也不會認為以前一直做這一行的他們只會做水貨而不接受他們，我們只會留意當他日後轉成正常的海外經銷商時他們的表現如何，我們是會監察他們日後的做法的。希望大家都用正常的價錢，不要售賣假貨。大家都知道現在有很多假貨，例如





嚴禁不法複製或使用複製產品，違法者將被依法究治。

PlayStation 帶你進入由高質素3D多邊畫像及迫真音響造成的遊戲新境界。
特有的電腦架構及專用的電腦晶片，提供高檔電腦工作站級數的運算能力。
眾多角色能在高質素的3D環境中自由活動，並配合CD級質素的音響及電影般的特殊影像效果。
更備有插入式記憶卡，可自由保存遊戲進度，或與朋友交換遊戲新角色、隊伍、或過關數。



手製、甚麼卡的假貨。希望我們日後公布的海外經銷商，我們的顧客能夠放心在那裏所買到的貨品會是正常價錢、合理價錢的原裝貨，不會受騙。

米：換句話説你們也會增加經銷商的數目？

馮：就如我們的公布上説，我們初期的經銷商的數目會有100個，數目會有所限制，免得一開始全部都是經銷商的時候就沒有意義。特別是影音方面，因為他們對售賣遊戲方面的經驗不多，他們需要一段學習的時間，甚至是我們都只是剛剛開始，我們都需要一段學習的時間。有一個很重要的地方是遊戲轉變得很快，我們一定學習怎樣很快的作出反應，訂購商合數量的貨品，以迎合市場的需要。這是我們大家都要去學習的。因此初期我們會限制數量，好等他們得到保障。我們會在全港各區的主要購物商場有一個網絡，大部分人都可以知道在附近有一個正式售賣PlayStation的地方，不會集中在某幾區。實際上海外經銷商的絡網是怎樣現在還未定案，但是SONY PlayStation的策略一向都不是特別針對遊戲機狂好者，各種年紀，甚至乎女性或不會去遊戲機中心玩機的人都會有需要玩遊戲的，但他們就可以安坐家中去玩，所以我們選擇經銷商的範圍會是廣範一點，整個體系也會是開放點的。

米：這個名單會何時公布？

馮：我們會盡快公布的。

米：海外經銷商會不會有一個標誌？

馮：會。你也知道PlayStation有一個PS商標和橙色的商標，都是經已登記



了的。日後當我們推行了海外經銷商的制度後，我們就會要求不是海外經銷商的商店不能張貼這個標誌，因為這是我們是商標。當然，有些店舖還是可以進口水貨來賣，水貨不是犯法的，但他們就不可以張貼這個標誌，令人誤為他們是海外經銷商。

PlayStation PRO SHOP

米：我們很關心一點是行貨PlayStation遊戲到港之後，我們還可不可能玩到原來日文的遊戲，因為香港一向玩慣了日文的遊戲；另外行貨的遊戲會不會稍遲才會到港？

馮：我們的目標是盡量令售價跟貼日本，而新遊戲的發售日我們希望做到同步，這方面我們希望經銷商能夠跟得上我們的時間，初期可能會有一點兒混亂，我們希望在日本發放資料的時候能夠同步。當然，玩遊的人當然希望一推出的時候我們這裏也有得玩，我們會和SCEI保持聯絡，看看怎樣去控制時間。

至於英文版方面，初期來說可能只是包裝上和說明書使用英文，遊戲仍是日文。日後怎樣就要看軟件生產商是否覺得有市場。這也是我們為甚麼要玩正版，因為假如我們沒有市場的話，沒有人會一些版本來遷就我們，我們就永遠要玩日文。



米：在香港，SATURN遊戲是早七天到香港的，所以就有貨品回流到日本的情況。PlayStation到時會不會發生這種情況？

馮：SATURN的情況可能跟我們不同，因為SCEI跟我們是一間公司，就算我們真的早七日收到遊戲，我也不會讓他們早了拿出去賣。

米：會不會有些遊戲因為版權問題而不能有行貨到港？

馮：你也知道，遊戲的版權分為兩部分，一是SCEI，二是遊戲軟件的生產商，SCEI會在日本不停跟他們商討，我們會盡量令多些遊戲到港。遊戲數量多一向是PlayStation的優勝之處。

米：我們在×周刊雜誌上看到你們考慮開設「PlayStation PRO SHOP」這是真的嗎？

馮：×周刊只是胡亂推測而已，我沒有這樣說過（笑）。各種可能性我們都會考慮，例如我們開設「PRO SHOP」的話要達到甚麼目的，要做一個樣辦給其他店舖看怎樣單售一種商品也可以做到生意，也可以用來吸收市場的資料。可以這樣說，我們也有這樣的構想。

米：你們會不會像日本那樣在香港搞PlayStation會甚至把PlayStation黑機引入香港？

馮：我們一直在想不同的方法來宣傳PlayStation，目標是令到購買正式行貨的人感覺到有一個額外優惠，甚至我們可不可以跟貴刊合辦些甚麼宣傳活動。

米：能夠合作這當然是最好了。

馮：總之這些全都我們的考慮範圍。有些人會考慮究竟PlayStation好些還是SATURN好些，不過我們的策略不是要爭拗這件事，我們的策略是當這部機的數量是最多的時候，這就會成為選購遊戲機時的首選（編按：現時PlayStation的全球銷售數為900百萬台）。

米：香港的市場你估計可以推動到多少台機？

馮：（笑）目標暫時我們都未有定案。

米：那你覺得香港的市場潛力有多大？

馮：如果你指的是已經買了PlayStation的人，我想就只有那些遊戲狂好者。但到我們現在正式行貨來做的時候，就會有個好龐大的市場——家庭——那些不想到機舖玩的人現在會入這個市場，他們想買一部機，有保養的。而且你也可以想像得到過去買了機來玩翻版的人，現在的機也已經五勞七傷了……（笑）



米：12月當PlayStation推出時會有些甚麼宣傳活動？

馮：我們希望12月一開始的時候我們希望有一隻新的、有名的遊戲，用這隻遊戲來打響頭炮。由於遊戲推出的時間經常有變，相信SCEI要到很遲才會決定。

日本方面……

在這次訪問之後，米奇就到了日本採訪PlayStation，還跟SCEI的廣報室室長清水宏之介先生會面。談到這次PlayStation亞洲計劃，清水先生說初步預定會在12月3日左右實行，不過很來據米奇在香港所知，船期上應該要到12月中才可以。至於用哪一隻遊戲跟PlayStation一同在香港作大型宣傳，據説將會是NAMCO的新賽車遊戲《RAGE RACER》。PlayStation黑機會否來港方面，清水先生説暫時未有這個計劃，香港機迷看來要多忍耐一會了。

米奇又向多間遊戲生產商問到他們會否透過SCEI在香港發行遊戲，NAMCO、BANDAI、TAKARA和SCEI本身是肯定會參加的，SQUARE未定，KONAMI和BANPRESTO因為繁複的版權問題現階段不會參，而好些細廠如日本一更完全不知道有這回事。



發生在RIGLORD大陸上的另一場大戰！

RIGLORD SAGA 2













在發生在RIGLORD大陸的「RIGLORD戰役」之後近百年來，這地方一直都能維持和平的時代，但一個更大的危機正在不知不覺地向RIGLORD大陸以至全世界侵襲……

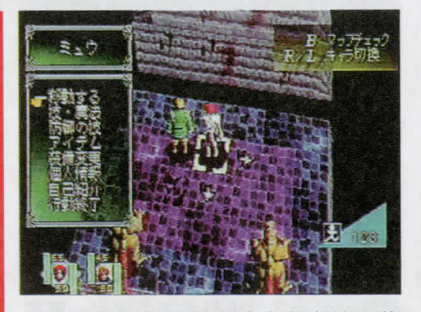
魔法國家「卡達魯（カダール）」的「７人委員會」召見其部下「加撒特（ガルザード）」與「拉古羅斯（ラグロス）」，叫他們合力將大陸攻下，卡達魯雖然認為不需要有人協助，但最後還是和拉古羅斯一起出發了。

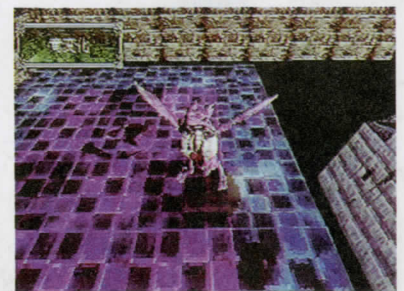
在龍騎士國（ドラグーン）中，美悠公主（ミュン）正在和QUEENSLAND的拉斯迪王子（ラスティ）進行練習。









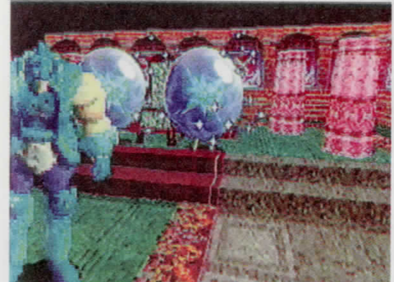


這一戰可說是用來給大家去熟習遊戲的戰鬥系統而設計出來的。四名敵人分別分配在兩個地區，由於有兩名敵人是在對面的山上，所以便需要利用美悠公主的特殊能力「龍變化」，變成一條龍之後才能攻擊在那處的敵人。

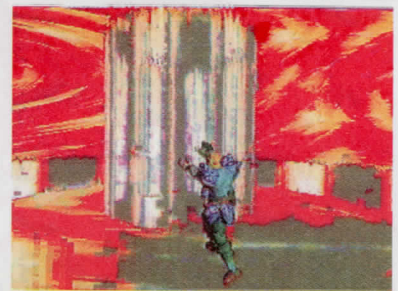
至於在拉斯迪附近的兩名敵人方面，各位會發現拉斯迪是沒有以武器來攻擊的基本攻擊方法，因為他是以魔法作為主力武器的，以遊戲初期的敵人等級來說，即使是用最初級的火球（ファイアボール）亦足以應付了。



當戰鬥結束後，兩人回到龍騎士城的大殿，但這時加撒特與拉古羅斯突然出現，並說要稱霸全大陸，龍騎士



國王受了加撒特一招後知道對方的實力實在很強，於是便及時用轉移魔法將美悠及拉斯迪王子送了出城外。

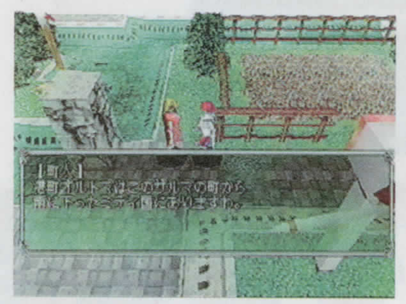


被轉送到城外之後，兩人感覺到龍騎士城的周圍發生了強烈的振動，而龍騎士城更冒出了火炎。美悠雖然很擔心父親的安危，但亦知道即算回去也是於事無補的，於是便只有照父親的指示，想辦法離開大陸去找尋援兵。



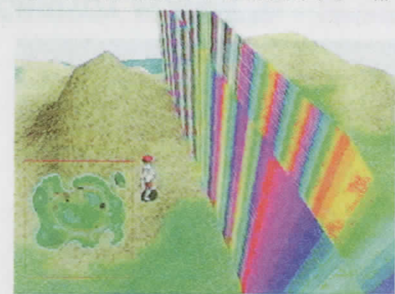


在離開龍騎士城的不遠之處，兩人首先來到了沙魯曼鎮（ザルマ），這處的人雖然有些亦感覺到由龍騎士城傳來的震動，但因為龍騎士在他們的心目中是強大無比的，所以他們都沒有顯得特別擔心。這個鎮雖然就和普通的鎮一樣有武器及道具出售，但那售價卻絕對不是現時的兩人可以負擔得來的。





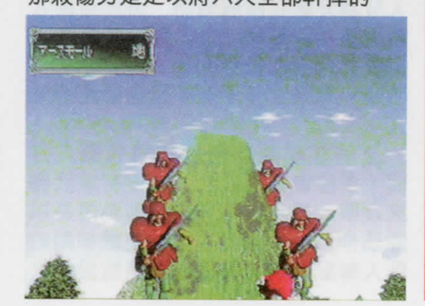
兩人到最後也沒有將龍騎士城內所發生了的事情對沙拉曼村的居民透露，但當他們走近大陸的東面時，卻發現了一面彩虹一樣的魔法幕牆。沒有辦法走往大陸的東面，兩人唯有通過國境，但卻遇上了敵人的追兵……





當進入戰鬥畫面後，拉斯迪王子看見敵人的出現模式，便想到大可加以利用，各位只要在這時派美悠走到敵人面前使用特殊魔法「地形改變（アースモール）」到敵人所圍繞的草地之上，那草地的所在之處便會突然冒出一座高山，敵人會因這地形的變化而滑下，而那殺傷力是足以將六人全部幹掉的。





擊退了追兵後，兩人繼續往南走，來到了位於海邊的港口鎮奧特馬（オルトマ）。這處實際上應稱為一個避風塘會較為適合，但商店中出售的物品則仍是那些不預計你會買得起的貨色。當聽完情報後，便可從碼頭乘船離開。





當兩人從船主手上得到了一些回復的道具後，兩人便登上了一片充滿日本風味的山鯛大陸（ヤマタイ），進入了就在海邊的栗之里（イガの里）後，兩人發現村內有一班卡達魯大陸的人正在和一位叫飛鳥（アスカ）的忍者對恃，於是兩人便出手相助。



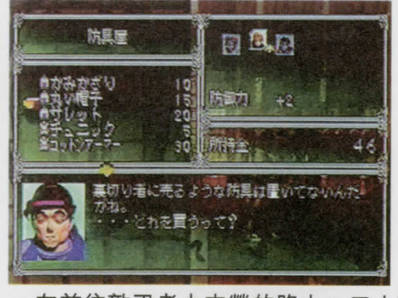


這一戰的敵人大概可分為兩種，淺藍色的忍者體力較低，但就會使用一種可令對手陷入混亂狀態的攻擊方法，中招者要兩三個回合才能復原，所以最好能在第一回合便集中先將這種敵人打倒。





戰鬥結束後，兩人向飛鳥查問到底是發生了甚麼事情，原來飛鳥的部下被人捉去，要以飛鳥他答應加入作為放回部下的條件，飛鳥雖然是不答應，但因為對方故意只放他一人回來，結果令村民都認為他一定是出賣了其他人才能逃命，結果村中沒有人相信飛鳥，在購入了裝備後，美悠答應幫助飛鳥救回他的部下，但就要飛鳥在事成後助她拯救龍騎士國。





在前往敵忍者大本營的路上，三人要經過一個大山谷才可，為了讓同伴成功到達對岸，必須利用美悠變身成龍之後的特殊技「抓（つかむ）」，將同伴捉到對岸後「放下」才可，但要小心在敵人之中也是有可以使用這種技巧的敵人，若牠們放下的地點是山谷的話，那麼後果便……





